LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 23 - NOVEMBRE 2007 - MENSILE - INDIPENDENTE

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

DISPONIBILE SU OLTRE 280 SITI WEB!

WWW.GAMEPLAYER.IT

Assassin's Creed

Dal medioevo... al futuro di PS3!

The Last Remnant

Square Enix punta su Xbox 360!

Yakuza 3

La dura vita del Ronin
secondo SEGA of Japan!



HI-TECH:
Rugged Notebook

MUSICA:
The Hoosiers

ANTEPRIME:
Dead Space

Folklore

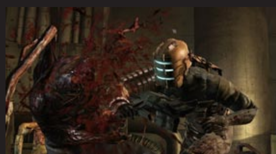
Mistero in Next Gen!

CLICCA QUI

EDIZIONI PLAYER Srl - Mensile di Tecnologia, Hi-Tech, Computer & Videogiochi - ANNO 3 - NUMERO 23 - Novembre 2007 - www.gameplayer.it

SOMMARIO

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 23 - NOVEMBRE 2007




STICKMAN MADNESS 2 - CLICCA SU PLAY PER INIZIARE A GIOCARE!





EDITORIALE

Una grandissima novità, una sorpresa per tutti i lettori... e non solo! Il mese scorso avevamo annunciato di avere in mente qualcosa di rivoluzionario per la rivista e finalmente ci siamo: a partire da questo numero di **GAME** potrete trovare una vera e propria... **CHAT**! Proprio così: a pagina 28 trovate un'applicazione che vi permette di parlare in tempo reale con gli altri lettori, con gli utenti del nostro forum e con tutta la redazione! Una rivista più interattiva di così non si era mai vista...

CESARE ARIETTI

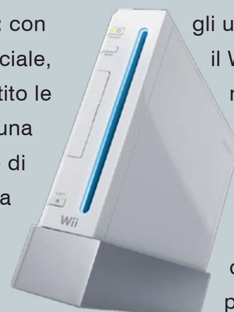
SELEZIONA LA PAGINA DA VISITARE!



Nintendo: nessun lettore DVD per WII

DA KYOTO SMENTITE PER IL NUOVO ADD-ON...

Il Wii non si tocca: con un comunicato ufficiale, Nintendo ha smentito le voci che parlavano di una nuova console capace di leggere i DVD video. La notizia ha fatto il giro del mondo in poche ore, soprattutto tra gli utenti che hanno acquistato il Wii da poco tempo e che non sarebbero stati molto felici della sorpresa. In ogni caso, sembra che Nintendo sia intenzionata a concentrarsi sulle vendite di Natale e non sullo sviluppo di un nuovo modello.



CONSOLE WAR!

Le tre 'Big' del divertimento e la scena del 2008: lotta senza quartiere per il mercato del divertimento!



Il 2007 sarà ricordato come l'anno dei colpi di scena: iniziato con l'arrivo del **Wii** e il consolidamento di **PlayStation 3**, l'ultimo periodo è stato un susseguirsi di notizie incredibili, a partire dal sorpasso di vendite del **Wii** sull'**Xbox 360**. Il tutto mentre **Sony** registrava un pesante calo di interesse nei confronti della sua nuova console. Dati che nel 2006 sarebbero stati considerati privi di fondamento: ma quello che è incredibile è che le sorprese non sono ancora finite! Già, perché a conquistare la vetta del mercato non è stata una piattaforma next gen: contro ogni pronostico che dava la **PSP** vincente, il **DS** ha letteralmente sbaragliato gli avversari. Ma secondo gli analisti sarà il 2008 a rappresentare il centro del conflitto tra **Nintendo**, **Microsoft** e **Sony**. La casa di **Redmond** tenterà la scalata al Giappone, trainata dal successo di **Ace Combat 6**, mentre **Sony** proverà a ribaltare le carte grazie a **Metal Gear Solid 4** e **FFXIII**...















Autunno: la stagione... delle console!

ECCO TUTTI I DATI DI VENDITA DAL GIAPPONE...

Con i numeri è facile avere riscontri certi, anche se spesso rischiano di "nascondere" dati ben più interessanti. L'esempio arriva dalle vendite registrate in Giappone tra il 29 ottobre e il 4 novembre. Al primo posto svetta il **DS**, con 78.599 pezzi venduti; seguono **PSP** (59.714), **Wii** (37.617), **Xbox 360** (17.673) e infine **PS3** (17.434). Il dato nascosto è la presenza di **Xbox**, che sembrerebbe in svantaggio; in realtà le vendite si avvicinano alla metà di quelle del **Wii**: insomma, per ogni due persone che comprano **Nintendo** c'è ne è una che sceglie **Microsoft**. Un recupero consistente... e significativo!

NUOVO 007 IN LISTA

TORNANO I TEMPI DI GOLDENEYE?

La notizia è stata riportata da *Gamesindustry*: *Bobby Kotick* (*CEO* di ***Activision***), ha affermato che il franchise di ***007*** verrà ripreso e rimodellato. "*Penso che la chiave per rivitalizzare il brand di **James Bond** sia riproporre il titolo ad alti livelli qualitativi*", queste le sue parole. Dobbiamo aspettarci un nuovo ***Goldeneye***?





TEKKEN 5 ONLINE!

BOTTE IN RETE SUL PS NETWORK

Sony* ha rilasciato da pochi giorni *Tekken 5: Dark Resurrection Online, andandolo a sostituire con l'originale già disponibile sul ***PSN***. Il titolo comprenderà molte opzioni per il gioco in rete come *Opti Match*, *Quick Match* e *Custom Match*. Il gioco supporterà anche la chat vocale, le partite amichevoli e naturalmente quelle classificate. Tutti i dati (vittorie e sconfitte), saranno registrati nel ranking mondiale.



SUPER MARIO: GALATTICO!

IL MIGLIOR PLATFORM DI SEMPRE?

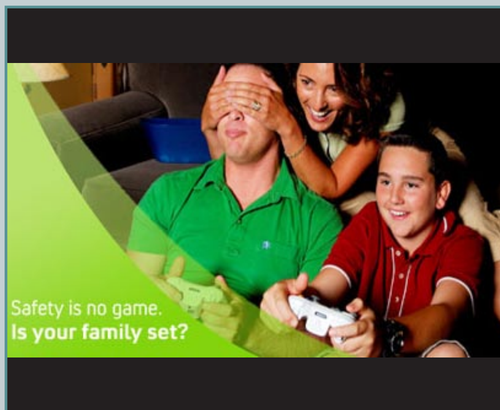
Era decisamente facile da prevedere, ma noi ve lo segnaliamo comunque: ***Super Mario Galaxy***, rilasciato il primo novembre in Giappone, ha già scalato le classifiche di vendita, piazzando ben 251.000 unità. In questi giorni sono molti i siti internet di successo che hanno pubblicato una recensione completa dello strepiotoso titolo ***Nintendo***: con quale esito? Voti superiori al 9 e mezzo! Mamma mia!

TIMESHIFT: DEMO MULTI

IL 2008 PROMETTE BENE...

Sierra* ha da poco reso disponibile**, attraverso il Marketplace di ***Xbox Live, la demo multiplayer di ***TimeShift***. Questa versione dimostrativa vi darà occasione di provare gratuitamente l'esperienza online. Sarà possibile partecipare a battaglie fino a 16 partecipanti e attraverso 14 mappe differenti.





MICROSOFT FAMILY TIMER

"MAMMA, DUE MINUTI E SPENGO!"

Microsoft* ha annunciato l'arrivo di un nuovo sistema** che favorirà il controllo dei genitori verso i loro figli. L'iniziativa è stata battezzata ***Family Timer e permetterà di impostare un tempo limite di gioco, giornaliero o settimanale. Una volta arrivati al termine del countdown inserito la console si spegnerà automaticamente. Un sistema davvero efficace? A voi l'ardua sentenza...



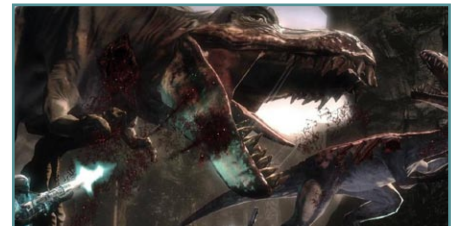
360 VINCE IN GIAPPONE

Dati assolutamente confortanti per *Microsoft* nel Sol Levante: la console di *Bill Gates,* grazie anche al successo di ***Ace Combat 6***, ha sbaragliando la concorrente ***Sony*** posizionandosi al secondo posto, dopo il ***Wii***.



ASCOLTATE UEMATSU!

Dopo il grande successo del concerto di Firenze, il sito **Intoscana.it** ha deciso di riproporre online la serata dedicato a **Nobuo Uematsu**. L'evento in streaming si terrà il 21 novembre dalle 20 alle 24: non perdetelo!



TUROK: ANCHE PER PC

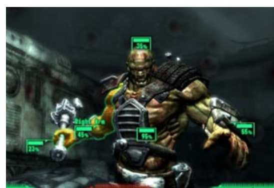
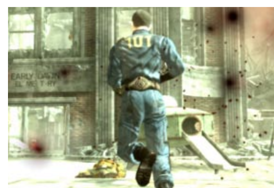
Propaganda Games* annuncia l'uscita** di una versione PC per il nuovo ***Turok entro Febbraio del prossimo anno. Pertanto ***Xbox 360*** e ***PS3*** avranno un nuovo concorrente sul mercato; preparate arco e... mouse!



UNA NUOVA PS2?

Secondo molti rumor sembra che *Sony* stia per annunciare una nuova console ***PlayStation 2*** più compatta ed economica, con alimentatore integrato, da produrre a prezzo budget (si parla di 99 euro circa)...




FALLOUT 3

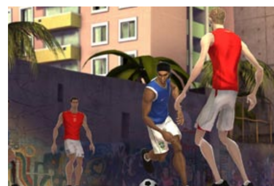
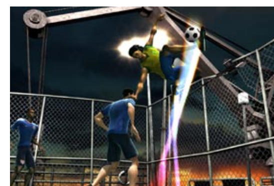
Publisher: Bethesda Softworks / **Genere:** RPG / **Uscita:** 2008



Signori, stiamo per partire verso un mondo post-apocalittico, caratterizzato da radiazioni in dosi industriali e devastazione senza paragoni. L'arrivo è previsto nel tardo 2008 e il titolo del gioco, atteso come non mai su ***PlayStation 3***, ***Xbox 360*** e ***PC***, è ***Fallout 3***. La firma in calce a questo capolavoro annunciato è stata apposta da ***Bethesda Softworks***, il blasonatissimo studio che ha curato ***The Elder Scrolls***. Il team della software house si è messo al lavoro sul nuovo capitolo di ***Fallout***, la cui licenza è stata acquistata nel 2004 per la "modica" cifra di 1,2 milioni di dollari dalla ***Interplay Entertainment***. Già nel 2004 esisteva una versione "beta" di ***Fallout 3***, realizzata dai ***Black Isles Studios***, che è stata tuttavia accantonata e a cui la ***Bethesda*** ha apportato sostanziose modifiche. E' così nato il nuovo ***Fallout***, basato sulla rinomata tecnologia *Gamebyro*, potenziata per integra la visuale in prima e in terza persona. Un lavoro enorme ma che contribuirà a consegnare alla storia uno dei titoli più grandi del panorama videoludico contemporaneo... non resta che attendere!





FIFA STREET 3

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** Sport / **Uscita:** 2008



EA Games* ha sempre fornito titoli sportivi di alto livello**, accontentando gli appassionati di ogni disciplina. Calcisticamente parlando, però, la casa produttrice americana non ha sempre brillato, soprattutto in relazione alla sfida, quasi sempre persa, con ***Pro Evolution Soccer. Ma quest'anno le cose sembrano cambiate: ***FIFA 2008*** ha fatto ricredere anche i più pignoli e ora, ecco sbucare il terzo capitolo di ***Fifa Street***: ***EA*** si prepara così a infliggere l'ultima staffilata al mondo del pallone. Finalmente affronteremo ogni partita con 5 giocatori (e non con 4 come nei precedenti capitoli) come se fosse una vera e propria partita di calcetto classico e, per avanzare nell'area avversaria, dovremo scambiare passaggi rapidi con i propri compagni, costruendo così una certa strategia collettiva, piuttosto che tentare di fare gol con il pallone ancorato all'attaccante preferito. Le "acrobazie" con il pallone resteranno comunque un'importante "arma" da poter usare e come sempre saranno numerose, spettacolari, e semplici da effettuare, tramite lo stick analogico. Personalmente rimasi colpito dal primo capitolo, ma questo nuovo ***Fifa Street***, sarà per il cambiamento grafico o per l'online supportato in miglior modo, promette ancora di più!





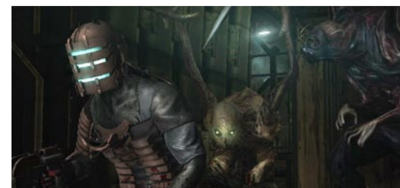
YAKUZA 3

Publisher: SEGA / **Genere:** Avventura
Uscita: 2008



Mentre *SEGA* sembra decisa a non portare *Yakuza 2* fuori da Stati Uniti e Giappone, arriva l'annuncio del terzo capitolo, previsto nel 2008 su ***PS3***. Il titolo riprenderà il concept degli episodi precedenti, ma sposterà l'ambientazione nel Giappone Feudale. Una scelta azzardata, ma che in passato si è rivelata vincente per serie famose come ***Genji*** e ***Onimusha***. Il protagonista questa volta sarà un mercenario che nasconde la sua vera identità: egli è infatti *Musashi Miyamoto*, uno dei più importanti personaggi della storia Giapponese. Per il gioco completo dovremo attendere l'estate: avete tutto il tempo di nascondere la vostra vera identità...



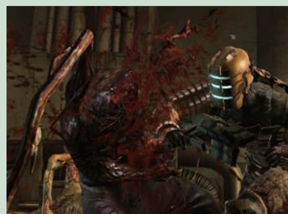


DEAD SPACE

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** Azione / **Uscita:** 2008

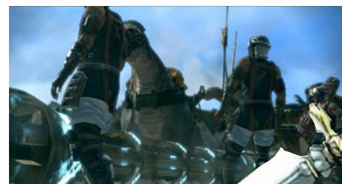


Electronic Arts* non rimane a guardare dopo il successo inaspettato di *Bioshock: le ambientazioni originali e claustrofobiche ambientate in mare hanno conquistato milioni di giocatori. Non stupisce, dunque, che ***EA*** abbia deciso di lavorare a questo ***Dead Space***, action game che ci proietta nnello spazio profondo, dove nessuno potrà sentirci urlare di paura. E proprio le emozioni forti saranno alla base del titolo, grazie ad un sapiente mix di elementi cinematografici e particolari scelte nella costruzione dei livelli, che ci costringeranno a percorrere oscuri cunicoli e pericolosi avamposti. La storia è ambientata nel futuro di cinquecento anni, durante la colonizzazione dello spazio, e dovremo ben presto vedercela con entità aliene terrificanti. ***Dead Space*** potrebbe rivelarsi una delle sorprese più inquietanti del 2008: se il gameplay riuscirà ad essere all'altezza, ci troveremo di fronte ad un titolo di grande impatto... non perdetelo d'occhio!









THE LAST REMNANT

Publisher: Square Enix / **Genere:** RPG / **Uscita:** 2008



Square Enix* ha rilasciato i primi video** dedicati a ***The Last Remnant, interessante RPG che sembra ricalcare i cliché a cui la nota software house ci ha abituato. Il protagonista delle vicende è ***Rush Sykes***, un ragazzo che assiste alla discesa dal cielo di un gruppo di gigantesche creature. Questa razza aliena rapisce sua sorella, costringendo l'improvvisato eroe a mettersi in viaggio per salvarla. Il plot non si discosta dalla lunga serie di *GDR* a cui siamo abituati a giocare, ma il nome ***Square Enix*** conferisce sempre una certa importanza alle produzioni. Saranno presenti tutti gli elementi del genere, dai combattimenti a turni, alle armi, dalle magie alle tecniche speciali, questa volta chiamate *Morale Meter*, i cui effetti sono ancora tutti da scoprire. Questo presunto capolavoro sarà rilasciato sia su ***Xbox 360*** che su ***PlayStation 3***; non resta che attendere il prossimo anno... per salvare la ragazza!








EXPO GAMES 2007!

Un grande Lan Party a Catania per 150 giocatori...



Il divertimento arriva a Catania, dal 22 al 25 novembre: si chiama **Expo Games 2007** e si svolgerà presso il Centro fieristico “Le Ciminiere”. Tre giorni di divertimento per partecipare a tornei di videogiochi e conoscere nuovi amici, in una lan che prevede la presenza di 150 postazioni di gioco. Le ‘discipline’ scelte sono quelle più famose ed apprezzate nel panorama del net gaming: si inizia con il sempreverde Unreal Tournament 2004, per arrivare a Quake 3 CPMA, Counter Strike 1.6, Command And Conquer 3, Warcraft 3 TFT, passando per la ‘new entry’ Fifa 2008. I vincitori riceveranno in omaggio numerosi premi, come schede video e componenti hardware, mentre gli spettatori potranno assistere alle gare e a presentazioni di intrattenimento. Insomma un evento che si prospetta davvero interssante per tutti i partecipanti. L’iniziativa è stata curata da appassionati che hanno formato la comunità Sgamers (www.sgamers.it). Se abitate in Sicilia o passate per Catania, avete un appuntamento da non perdere!



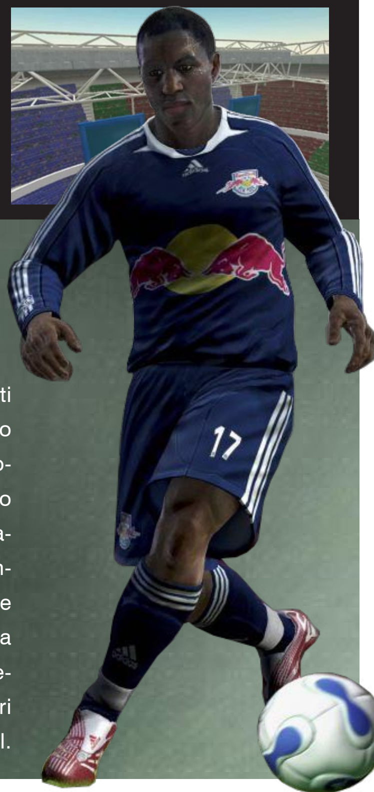




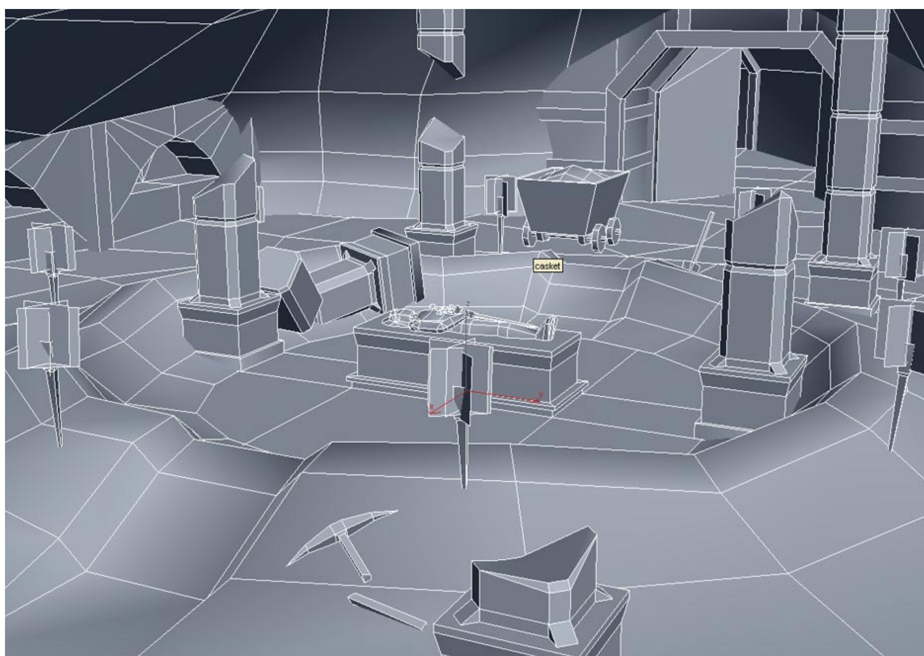


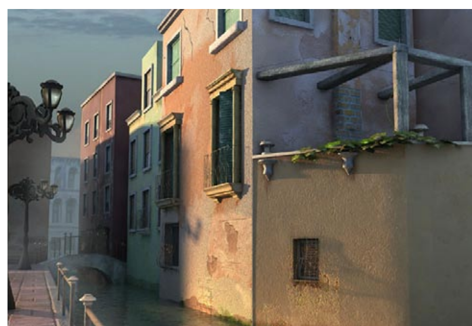
LEGA CALCIO... SECOND LIFE!

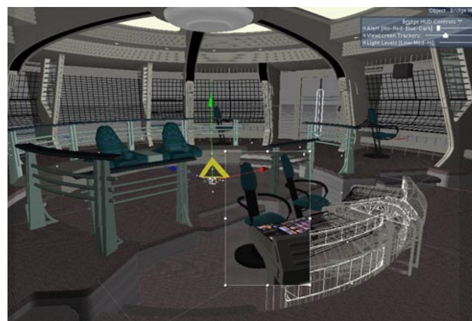
Lo sport approda nel mondo di Linden Lab!



Dovevamo aspettarcelo: il fenomeno mediatico e culturale degli ultimi anni, Second Life, non poteva non essere teatro di uno degli eventi sociali di maggior richiamo in Italia. Parliamo di Sport, in particolare della nascita della prima Lega Calcio SL, che ricrea con fedeltà tutto il mondo che ruota attorno al Pallone. Oltre 10.000 iscritti per un Campionato che prevede la partecipazione di allenatori, arbitri, procuratori e ovviamente giocatori. Gli atleti saranno 700 e faranno parte di 20 squadre, mentre le partite saranno trasmesse in streaming su diversi siti italiani. Gli stadi che ospiteranno i match si ispirano fedelmente a quelli reali: insomma, saranno tutti gli elementi che hanno reso importante il calcio. Un progetto italiano che ha suscitato interesse nei media e generato all’estero analoghi esempio, come la Premier League Inglese, La Liga Spagnola, la BundesLiga Tedesca e la Federazione Olandese. Ulteriori dettagli su: http://legacalciosl.







UN MASTER IN GAME DEVELOPMENT

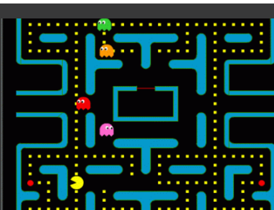
Diventa un professionista della Game Industry con **Initium Studios**!

■ A cura di Cesare Arietti

Se il vostro sogno è lavorare nella **Game Industry,** allora questa è l'occasione che aspettavate da tempo per imparare tutto quello che serve per diventare un vero professionista del settore. Dal 3 dicembre, infatti, avrà inizio il **Master in Digital Game Development & Real-Time Interactive Simulation**, promosso da **Initium Studios** in collaborazione con l'Istituto di Analisi dei Sistemi e Informatica "Antonio Ruberti" e con il Consiglio Nazionale delle Ricerche (IASI-CNR). L'obiettivo è quello di formare esperti in grado di competere nel mondo del lavoro a livello internazionale. Il candidato ideale? L'appassionato di videogiochi, fortemente motivato a trasformare la propria passione in una professione completa. Il Master si focalizzerà su tutti gli aspetti fondamentali della Game Industry, dalle basi teoriche a quelle produttive, per arrivare alla realizzazione di un prototipo giocabile di qualità commerciale. Coordinato da Carlo Fabricatore, studioso e ricercatore, e supervisionatoda Carlo Gaibisso, ricercatore delloIASI-CNR, il corso prevede l'utilizzo di tecnologie standard nell'ambito dell'industria videoludica, come Photoshop, 3D Studio Max, Audition e Sound Forge, oltre all'uso dell'Unreal Engine.
Tutte le info su: **www.initium-studios.org**









CONTEST DI ROMICS: I RISULTATI!

E' stata completata la valutazione dell'**Initium Game Design Contest – Edizione Romics 2007**. Il concorso, realizzato con la collaborazione di **Romics** e di **GAME**, è stato articolato in due sessioni, basate sullo sviluppo di un game concept originale. I vincitori sono del concorso sono, ex-aequo, Emanuela Lupacchino, Mirko Panagrosso e Luca Corsetti. Il secondo posto viene assegnato, di nuovo ex-aequo, ad Alessia Bonavoglia e Giovanni Botta. Complimenti!











Rugged: non chiamateli Notebook!

Alte prestazioni e resistenza incredibile a qualsiasi condizione atmosferica...

A cura di Valerio Fusco

Si chiamano Rugged, che in inglese significa 'Robusto', e il nome parla chiaro: si tratta di **Notebook** e **Laptop** nati per affrontare qualsiasi condizione climatica e ambientale. L'applicazione dei **Rugged** non è una vera novità nel campo dei pc portatili, ma solo negli ultimi tempi questa tecnologia si sta diffondendo anche da noi. La caratteristica principale di queste macchine è senza dubbio la versatilità e la potenza, che permette di integrare tutti gli ultimi ritrovati della tecnologia informatica: parliamo di pc capaci di gestire processori dual core e garantire prestazioni decisamente sopra la media.



Ovviamente questi risultati si scontrano con un prezzo di mercato ancora proibitivo per usi non prettamente industriali (cioè domestici o da ufficio) ma il prezzo aggiuntivo conferisce ai prodotti una qualità davvero elevata: pensate che un **rugged** può cadere anche da un metro d'altezza senza subire danni o addirittura affrontare una temperatura di -20° e funzionare perfettamente.



La conferma 'empirica' arriva da un'equipe di esploratori che due anni fa ha affrontato una missione al Polo Nord in collegamento via webcam con una scuola francese: l'esperimento è andato a buon fine. Insomma, il futuro dei portatili sarà necessariamente legato allo sviluppo dei rugged... Ma riusciranno a imporsi anche sul mercato casalingo?







Home-cinema di JVC con DVD TH-D51

Sorround frontale specifico per la profondità del suono

JVC torna a distringuersi nel campo degli impianti di amplificazione per **HDTV** con questo **TH-D51**, nato per garantire prestazioni di livello altissimo nel campo dell'home-theatre. Il punto di forza di questo impianto è la possibilità di ottenere un sorround frontale ad alto profilo, grazie al supporto del diffusore centrale; questa tecnologia consente inoltre di riprodurre con maggiore fedeltà i dialoghi, aumentandone la chiarezza. Inoltre il **TH-D51** elimina completamente i diffusori posteriori, perché riprodotti in maniera virtuale, mentre le casse laterali hanno la possibilità di ridurre al minimo le interferenze.

Recensioni | Publisher: Sony | Developer: GameRepublic | Genere: Avventura | Giocatori: 1

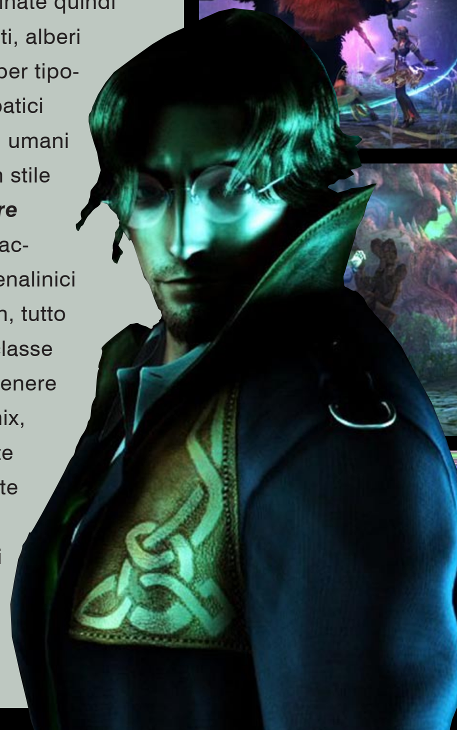



FOLKLORE

Sony scende finalmente in campo... e fa la voce grossa!

A cura di: Riccardo "Riki" Fusco

Un vecchio detto popolare afferma: "*il tempo prima o poi metterà le cose a posto*". La nostra esperienza ci suggerisce che ciò non è affatto legge, poiché tutto dipende dalle situazioni, che non sempre hanno la facoltà di mutare col passare dei giorni. L'esempio lampante di questo ragionamento trova uno sbocco nella situazione della ***Sony*** e della sua magnifica (ma poco sfruttata) console di punta. La ***PS3*** è stata sorretta nella maggior parte delle volte da giochi mediocri o di 'facciata', produzioni ben lungi dal proporre almeno la metà di ciò che effettivamente può offrire il 'mostro' nero. Stavolta però ***Sony*** ha detto basta e ha deciso di lasciare tutti a bocca aperta! Vi presentiamo l'ultima fatica dello staff di produzione sopracitato, che dona un'autentica boccata d'ossigeno al parco giochi ***PS3***. Ecco a voi ***Folklore***. Questo nuovissimo *Adventure Game* prende spunto direttamente dai sogni che ognuno di noi vorrebbe realizzare, almeno una volta nella vita: immaginate quindi vaste pianure lussureggianti, alberi maestosi e diversi tra loro per tipologia e colore, oltre ai simpatici abitanti assolutamente non umani ed a una vicenda narrata in stile libro delle favole. In ***Folklore*** prendono corpo fasi RPG, accompagnate da 'colpi' adrenalinici tipicamente a sfondo action, tutto comunque realizzato con classe cristallina. Nasce così un genere piuttosto assortito da tali mix, ma ciò non è assolutamente un difetto, ve ne accorgerete meglio strada facendo. Un titolo promosso a pieni voti e acquisto obbligato per tutti i possessori di una ***PlayStation 3.***








IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Grafica 91
+ La PS3 comincia a fare il suo dovere!
+ Ambientazioni ricche e dettagliate

Giocabilità 92
+ I controlli sono ben gestiti
+ Nuovi elementi di gameplay

Sonoro 88
+ Musiche di alta levatura tecnica
+ Buoni effetti

Longevità 89
+ 7 mondi diversi + 2 storie
- Difficoltà mal calibrata

GLOBALE 90

Publisher: Ubisoft | Developer: Ubisoft Mont. | Genere: Azione | Giocatori: 1







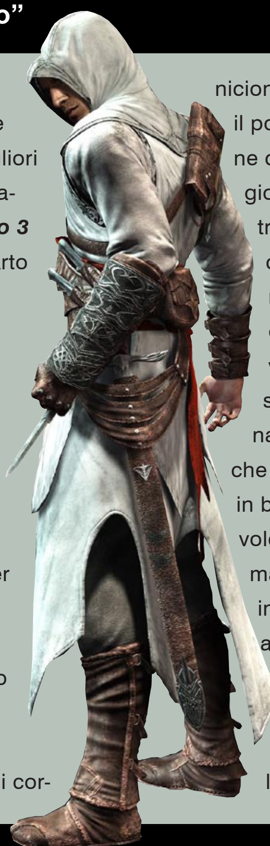
ASSASSIN'S CREED

L'incarnazione della perfezione? "Nulla è certo, tutto è permesso"

A cura di: Andrea "Xravy" Garroni

Dall'***Electronic Entertainment Expo* del 2005** ne è passata di acqua sotto i ponti. L'*E3* è cambiato radicalmente, ma qualcosa da questo evento abbiamo ereditato: ***Assassin's Creed***. Inizialmente previsto in esclusiva per ***PlayStation 3***, con il passare dei mesi è diventato un multipiattaforma, rendendo felici i possessori di ***Xbox 360***, ***PC*** e ***Nintendo DS***. Un titolo ad alto budget, ricco di fascino e ambientato in un periodo, quello delle crociate, che ammalia fin dall'adolescenza. Queste sono le premesse dovute ad uno dei migliori giochi dell'anno, in grado di eguagliare persino i mastodontici ***Halo 3*** e ***Bioshock***, grazie ad un comparto tecnico, ad una storia e ad un gameplay di alto profilo. **Altair**, il protagonista della storia è un membro della misteriosa quanto temuta Setta degli Assassini che ha l'obiettivo di fermare la guerra tra tra cristiani e musulmani, assassinando i personaggi di rilievo che ne manovrano i fili. Per compiere il proprio dovere dovrà agire nell'ombra, per poi colpire al momento opportuno; in questo sarà aiutato dalle sue eccelse abilità, che gli consentiranno di arrampicarsi agevolmente lungo i cornicioni e i balconi per arrivare sui tetti, il posto ideale per avere una "visione d'insieme" sulla città. Un'area di gioco veramente sterminata con tre città interamente riprodotte, completamente esplorabili e ricche di dettagli; ma soprattutto di zone colme di gente con una vita propria: in ***AC***, grazie alla superba *IA*, ci ritroveremo dinanzi personaggi virtuali interattivi che si comporteranno diversamente in base alle nostre azioni. Pregevole il comparto tecnico, con una maniacale ricerca di perfezione in tutti gli elementi, dai vestiti, alle armi fino ad arrivare agli arredamenti dei balconi. Si tratta senza alcun dubbio di un titolo epico che ripagherà tutte le vostre attese.







DISPONIBILE ANCHE PER:
Xbox 360, PC, DS

SITO UFFICIALE

Grafica 95
+ Maniacalmente curata
+ Animazioni spettacolari

Giocabilità 95
+ La migliore IA mai vista fino ad oggi
+ Gameplay unico

Sonoro 94
+ Colonna sonora troppo coinvolgente
+ Effetti e voci varie e curate

Longevità 94
+ Ambienti vasti ed esplorabili
+ Tantissime cose da fare

GLOBALE 94







PRO EVOLUTION SOCCER 2008

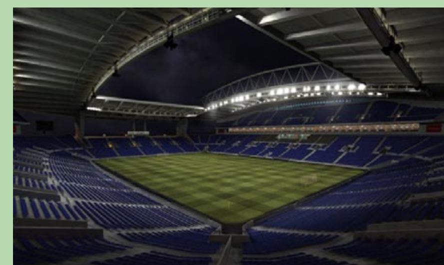
Il trono delle simulazioni calcistiche è in pericolo?

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

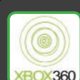
Non pensavo potesse arrivare questo momento, ma solo ora, dopo aver giocato a ***PES 2008***, mi rendo conto che ***Konami*** ha inspiegabilmente deciso di snobbare uno dei suoi prodotti di punta. Detto ciò nasce spontanea una domanda: si sono persi gli stimoli? In parte, perché le vendite del titolo hanno comunque soddisfatto le casse dei produttori... ma l'hype scatenato da un seguito di tale calibro è stato di gran lunga eccessivo. ***PES*** è da anni il miglior simulatore calcistico disponibile su mercato, era quindi preventivabile, o almeno giustificabile, l'arrivo di un mezzo passo falso. Il problema è che questa nuova produzione avrebbe dovuto sancire il vero balzo in avanti, invece, ***PES 2008*** si è rivelato essere il solito concentrato di piccoli aggiornamenti, non più accettabili viste le potenzialità hardware su cui gira. Tralasciando il reparto grafico, comunque deprimente, gli elementi del nuovo titolo ***Konami***



lasciano l'amaro in bocca in più di un'occasione; alcuni aspetti restano indubbiamente validi e godibili, ma la delusione, viste le grandi aspettative, resta forte. Il nuovo ***PES*** riesce in parte a snaturare l'anima che lo ha sempre contraddistinto, dando origine a match dal sapore tutt'altro che simulativo.



Questo perché l'azione di gioco, e tutto ciò che ne concerne, è stata studiata per essere soggetta a situazioni che con il calcio vero hanno poco a che fare e a questo il titolo ***Konami*** non ci aveva mai abituato. L'assetto generale delle squadre, infatti, risulta sia nel reparto difensivo, sia in quello offensivo, slegato e poco coordinato. Delusione... questo il sentimento che mi ha suscitato questo nuovo capitolo. Il prossimo anno non basterà proporre il solito aggiornamento, all'opposto bisognerà cercare di rivoluzionare un sistema desideroso di nuova linfa vitale. Noi aspettiamo pazientemente, sperando che qualcuno ci possa sentire.



DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PS2, PS3, Wii, DS, PSP

SITO UFFICIALE

Grafica 68
- Comparto grafico datato
- Questa non è la nuova generazione

Giocabilità 78
+ Gradevole ma...
- ... non sembra più PES

Sonoro 70
+ Cori e suoni da stadio non male
- Cronaca inadeguata

Longevità 80
+ Tanti tornei diversi
+ Agli appassionati durerà...

GLOBALE 74





CLIVE BARKER'S JERICHO

Il male che non dorme mai...





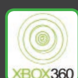




A cura di: Simone "Syndar" Ceccarelli

Torna sulla scena ludica il padre dell'horror *Clive Barker*! Già noto al pubblico dei videogiocatori per il grandissimo ***Undying***, ci impressiona con un gioco che ha catalizzato l'attenzione di stampa e fan fin dalle prime battute, ma ora che è sugli scaffali potremo scoprire se la penna di ***Clive Barker*** ha partorito un nuovo capolavoro o se si tratta di uno dei tanti titoli forti solo del nome. Com'è facile intuire la trama non è né banale tantomeno scontata, con risvolti religiosi e militari, dove poteri paranormali e armi moderne si fondono insieme. Centro focale di questo gioco è il gruppo di sei membri che compongono la squadra ***Jericho***; sarà fondamentale, per la riuscita della missione, imparare ad usare le capacità combattive ed i poteri caratteristici di ogni personaggio; potremo comandare il posizionamento degli elementi guidati dalla cpu con la semplice pressione di un tasto, utilizzato purtroppo anche per lo zoom dei due fucili da cecchino: quindi può risultare facile sbagliarsi durante i combattimenti. ***Jericho*** non è comunque un gioco strategico e la componente tattica si ferma qui: ci troviamo di fronte ad uno sparatutto splatter ricco di proiettili volanti e sangue che schizza a destra e manca. Difetti a parte, questo titolo rimane valido; ovviamente non incute tutta la paura di cui s'era parlato in periodo di hype ma la mentalità con la quale lo affronterete sarà la stessa con la quale si affronta un Rainbow Six, solo con meno tattica. La trama è abbastanza intrigante da garantire ben dieci ore di gioco (molte più per gli extra). Pensate di perdervelo?





DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, PC

SITO UFFICIALE

Grafica 86
+ Bello il dettaglio dei mostri
+ Effetti grafici pompati

Giocabilità 82
+ Ottima, anche se...
- ... alcuni comandi risultano scomodi

Sonoro 78
+ Musiche degne di un film
- Alcuni effetti sonori non convincono

Longevità 88
+ Dieci ore di gioco e molto più
- Niente online?

GLOBALE 84

FLASH REVIEW


WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: Paylogic / **Genere:** Sparatutto / **Giocatori:** 1

XYANIDE RESURRECTION





Un prodotto sicuramente mediocre questo *Xyanide Resurrection*. Uno sparatutto pseudo-spaziale che tenta di imitare, in chiave 3D e nuova generazione, i grandi successi del passato che hanno reso questo genere un must (***Parodius*** e ***R-Type*** tra tutti). Scarsa grafica, gameplay monotono e una longevità altanelante. Dunque missione fallita per ***Playlogic***... sarà meglio guardare altrove, nell'affolata lista dei titoli per ***PSP***.



VOTO >> >> >> **5.0**

Spara spara... noia noia!

Publisher: KOEI / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

WARRIORS OROCHI





Ed ecco qui un altro gioco "*distruggi tutti*" che segue la saggia scia di ***Dynasty Warriors*** e compagnia bella. Lo scopo di ***Warriors Orochi*** è ovviamente quello di massacrare orde e orde di nemici... ma il gameplay? Purtroppo il titolo di ***Omega Force*** da una parte offre molto (circa 80 personaggi giocabili, tantissime armi e modalità) ma dall'altra spegne ogni coinvolgimento con una giocabilità ripetitiva e monotona.



VOTO >> >> >> **5.5**

Riponete le spade

Publisher: Atlus / **Genere:** RPG / **Giocatori:** 1 - 2

LUMINOUS ARC

Finalmente uno strategico a turni per *Nintendo DS* con molte frecce al suo arco. ***Luminous Arc*** propone un gameplay molto curato e una grafica fumettosa, adatta forse ai più piccoli. Anche se la trama, durante la modalità single player, non è delle migliori, la possibilità di giocare online, sfruttando la *Nintendo Wi-Fi Connection*, è stata una bella mossa da parte degli sviluppatori di Marvelous Interactive. Da provare!







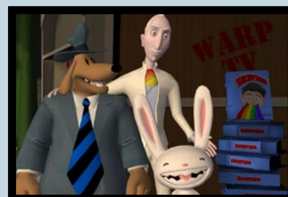
VOTO >> >> >> **6.8**

Un RTS Baby!!!

Publisher: Adventure Company / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

SAM & MAX: SEASON 1

Chi può dimenticare *Sam & Max*? Un cane folle e un coniglio ancora più folle che ai tempi di ***Monkey Island*** e ***Day of the Tentacle*** (mitici) si muovevano a suon di clic sui pc di mezzo mondo. Questo nuovo capitolo per PC propone di nuovo un'avventura grafica... di scarsa durata (circa 8 ore) ma di ottima qualità. Sarcasmo alle stelle, sceneggiatura curatissima e una grafica nostalgica. Un capolavoro del passato ai giorni nostri.







VOTO >> >> >> **7.5**

Semplicemente esilarante!!

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1

SIMPSON: IL GIOCO





Definire "action" questo nuovo gioco dei *Simpson* è altamente riduttivo. Gli sviluppatori di ***Redwood Shores*** sono riusciti a portare su console un geniale ibrido di più generi differenti (FPS, platform, puzzle, punta e clicca...) ambientato nell'esilarante mondo dei ***Simpson***. Tante situazioni differenti vi accompagneranno nel corso dell'avventura di ogni membro della famiglia; peccato per la scarsa profondità.



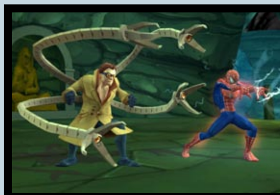
VOTO >> >> >> **7.2**

"Spider Pork..."

Publisher: Activision / **Genere:** Picchiaduro / **Giocatori:** 1 - 2

SPIDER-MAN: AMICI O NEMICI





Dopo così tante apparizioni di *Spidey* sulle console di ogni generazione ormai abbiamo capito il concetto: questo ragno è più appiccicoso di quello che sembra; e stavolta ne ha pagato le conseguenze con questo ***Spiderman: Amici o Nemici***. Un picchiaduro a scorrimento con la possibilità di giocare in co-op! Idea bellissima, peccato che mal sfruttata, a tal punto da rendere l'azione di gioco frustrante dopo pochi minuti.



VOTO >> >> >> **5.2**

Sicuramente nemici!







Publisher: LucasArts / **Genere:** Simulazione / **Giocatori:** 1

THRILLVILLE: OFF THE RAILS



Parola d'ordine: divertimento! E' questa la strada intrapresa dalla casa responsabile delle mitiche avventure di ***Star Wars***, ***LucasArts***, che esordisce in Europa e in America con una pubblicazione destinata ad 'acchiappare' implacabilmente le vostre quotidiane ore di svago. Parliamo di ***Thrillville: Off the Rails***, ultimo capitolo per PSP della nota simulazione di "parco giochi". All'interno del gioco troveremo tanta semplicità, dosi massicce di simpatia e regole base per arricchire notevolmente questo particolare genere. L'obiettivo principale è quello di costruire il parco giochi dei propri sogni: servendosi delle proprie abilità manageriali, di una spiccata attitudine allo sfruttamento dello spazio e all'innata fantasia fanciullesca presente in ognuno di noi, sarà possibile tirar su una specie di '*paese dei balocchi*' dove ogni giostra attirerà valanghe di adulti e bambini. Gli oltre 50 minigiochi offrono un divertimento unico, e girare nel vostro parco provando tutte le attrazioni risulterà eccezionale e duraturo. In definitiva abbiamo di fronte un simulation game rivolto perlopiù agli appassionati del genere; per i novizi può apparire lento e noioso. Il nostro consiglio è quello di giudicare secondo i propri gusti e di non fermarsi mai ad una valutazione superficiale. Provare per credere!



GRAFICA	67	78 GLOBALE
SONORO	74	
GIOCABILITA'	71	
LONGEVITA'	75	






Publisher: Codemasters / **Genere:** Guida / **Giocatori:** 1 - 4

RACE DRIVER: CREATE & RACE



Alzi la mano chi non conosce la serie di *Toca Race*! Fino ad oggi la *Codemasters* è riuscita a inanellare tanti successi con questa fortunata serie di racing game, grazie ad un sistema arcade che strizza l'occhio alla simulazione, rendendo così un ibrido avvincente dal punto di vista della sfida. Con questo nuovo ***Race Driver: Create & Race***, la nota software house prova a ricreare il successo avuto fino ad ora anche sulla piccola di casa ***Nintendo***, con un buon risultato. Lo stile di gioco non ha perso la sua qualità di sempre: il sistema di guida è rimasto molto sul simulativo e ciò renderà contenti i fanatici della guida "pulita" che fino ad ora si sono dovuti accontentare dei giochi arcade del ***DS*** (***Mario Kart DS*** in primis). In questo nuovo episodio troveremo un simpatico editor che ci permetterà di creare il nostro tracciato e poi giocarlo da soli o con gli amici (fino a 4 players). Lo consiglio a mani basse a tutti gli amanti della guida simulativa... e non solo!

GRAFICA	85	83 GLOBALE
SONORO	70	
GIOCABILITA'	82	
LONGEVITA'	86	





Motorola RAZR2 V8





Il ritorno del “Principe in nero”: acciaio, tecnologia, Linux e stile



otorola è il secondo produttore a livello mondiale di apparecchi di telefonia cellulare, preceduta solo da **Nokia**. Si è sempre distinta per cellulari dallo stile hi-tech e dai materiali pregiati, soprattutto dalla generazione nata con **V3 Razr** (chiamato comunemente **Razor**), un cellulare che ha venduto ad oggi più di 58 milioni di unità in tutto il mondo. Oggi il mercato richiede una risposta alla **Nseries** di **Nokia**, risposta che è puntualmente arrivata: **Motorola RAZR2 V8**. L’erede designato alla successione del mitico **V3** è il massimo della tecnologia che **Motorola** possa offrire, grazie a soluzioni non convenzionali per il mondo della telefonia, con materiali ricercati ma soprattutto robusti e funzionali. Scocca in lega d’acciao, tastiera in lamina metallica incisa con il laser, schermo esterno tuoch screen con “scudo” in vetro temperato (regolato dal sistema **Haptics**, che restituisce una vibrazione se si tocca un tasto virtuale). Ma le novità sono anche nel software, basato per la prima volta su un **OS Java**/**Linux** estremamente potente, stabile e al contempo flessibile, dotato di un player multimediale e di un browser web, **Opera Mini** (con la release 8.5), che ridimensiona automaticamente le pagine per la risoluzione del display. Una produzione di altissimo livello e certamente consigliata.

SITO UFFICIALE:
www.motorola.com/it

RETE: EDGE - GSM Quadband – **PESO:** 112 gr. – **DISPLAY PRINCIPALE:** 320 x 240 pixel - 262 mila colori – **DISPLAY ESTERNO:** 320 x 240 pixel - TFT Touchscreen (Haptics) - 262 mila colori – **MEMORIA:** 512 Mb integrati – **CONNETTIVITÀ:** Bluetooth - USB

MOBILE NEWS

The Latest News From The World

iPhone, il telefono più veloce del west!

Le cassiere dei centri commerciali inglesi saranno rimaste di sasso durante i primi giorni di vendita del nuovo iPhone di Apple. Il motivo però è quantomeno inusuale: le vendite record. Ben quattro iPhone al secondo durante il picco (registrato nella prima settimana di vendita), roba da Guinness dei primati. Fotunatamente, nonostante la “fretta”, le cassiere hanno avuto il tempo di ricevere i soldi dovuti dai clienti.





“Suo figlio non è a scuola”: terrore SMS

Prima o poi sarebbe arrivato il momento in cui la tecnologia, tanto amata dai ragazzi, gli si sarebbe “ritorta” contro. Il momento è arrivato. L’Assessorato alla Pubblica Istruzione ha adottato un sistema ideato da Leader(e in sperimentazione in alcune scuole), il molto è semplice: se un alunno salta la scuola il sistema provvede ad inviare un SMS ai genitori per avvertirli. Tempi duri all’orizzonte...

tutti i migliori giochi per il tuo TELEFONO CELLULARE!

PES 2008

Come tutti sanno *Pro Evolution Soccer 2008* non ha ottenuto il successo sperato su console. Ma il Re del calcio non ha di certo fallito in questa versione per cellulare. Le animazioni e la grafica sono il massimo mai raggiunto su mobile e la giocabilità è molto profonda. Ben 15 tra campionati e coppe allieteranno qualunque appassionato di calcio.

VOTO 91



MOTO GP 2007






Torna il gioco di moto più famoso del mondo, in una nuova veste grafica. ***MotoGP 2007*** è più in forma che mai: condizioni atmosferiche in tempo reale, tutti i circuiti e i piloti del vero Moto Mondiale, e un solido gameplay. Insomma un realismo davvero notevole per essere un semplice gioco per cellulare. Immancabile nella collezione degli appassionati.



GOD OF WAR





***Kratos* è un eroe immortale. Un guerriero che non ha paura** di affrontare nemmeno una divinità. Come potevano mancare le sue avventure anche su cellulare? In un divertente picciaduro/azione a scorrimento orizzontale (con grafica 2D), il nostro eroe dovrà riconquistare l'Olimpo sconfiggendo orde di mostri agguerriti con combo e attacchi magici spettacolari.



CALL OF DUTY 4





La guerra moderna è scoppiata anche su mobile. Dopo il clamoroso successo mondiale di ***Call of Duty 4: Modern Warfare*** per le maggiori console in commercio ecco una versione tascabile abbastanza carina del capolavoro pubblicato da ***Activision***. Il concept di gioco è stato stravolto, con una visuale dall'alto e una scarsa grafica in 2D. Divertente... ma nulla di più.



NFS: PROSTREET

Ed ecco fresco fresco un nuovo capitolo di Need For Speed, denominato per l'occasione ***ProStreet***. Nuove macchine e velocità folli con una grafica più fluida che mai. Belle le piste, con una struttura funzionale e intuitiva, ma peccato per l'eccessiva difficoltà dei comandi di gioco. Un buon seguito dunque, sicuramente consigliato.

VOTO 87



EXIC







L'ennesimo puzzle game? Si, ma stavolta c'è lo zampino del creatore di *Tetris* in persona. Il dottor ***Alexei Pajitnov*** ci solletica la materia grigia con un nuovo enigma: dovremo ruotare quattro esagoni per volta in moda da far combaciare i colori. Ritmo frenetico e tre modalità di gioco fanno di questo ***Hexic*** un bel passatempo videoludico adatto a tutti.



GLADIATORES

Game è sponsor del clan Gladiatores

WWW.GLADIATORES.EU



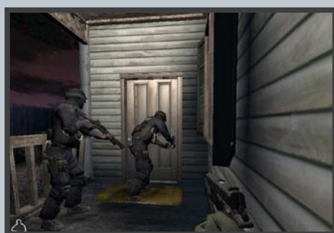




SWAT 4: ARRIVA L'ORO!

SULLA VETTA DEGLI OPENING CUP 2007

Ancora una volta il team Gladia-toReS.SWAT4 dimostra la sua bravura, conquistando l'oro nella **ESL Opening Cup 2007**. I nostri amici hanno sconfitto tutti gli avversari che si sono posti davanti al loro cammino, compreso uno dei clan che secondo i rating era tra i favoriti: gli **Special Force Gaming**. Il Team (composto da **Drummer**, **bLaCkDeAtH**, **Hades>Killer**, **Glav3**, **The_GaMe**, **Killer** e **MaxPayne**) ha dimostrato grande bravura e una notevole dose di esperienza nel fronteggiare in finale il clan **Special Violent Killer**, che ha dato filo da torcere ai nostri gladiatori ma senza speranze di vittoria. Un risultato importante e ambìto, ma non è ancora il momento di una meritata vacanza! Il team, infatti, dovrà cimentarsi ancora più duramente per conquistare le **Open Cup Fall 2007** di **Clan Base**, che li vede ta i pochi qualificati della fase a gironi. Il team è carico di motivazione e, visto l'ultimo successo nella Coppa Nazionale, fiducioso di conquistare la prima posizione in una coppa internazionale!















TEAM 2142: LA RISPOSTA ITALIANA A ESL!

Ella vita virtuale, esattamente come nella 'Real life', un gruppo di amici si costituisce spontaneamente, riuscendo come per magia a trovare i giusti equilibri, le motivazioni e la voglia di costruire qualcosa insieme... stiamo parlando del **Team 2142**, nato un anno fa dalla collaborazione di circa dieci giocatori e che è poi cresciuto, raggiungendo i 18 players. La composizione della squadra è piuttosto varia sia per provenienza che per età e comprende ragazzi dai 14 fino a 30... e più! Aldilà della retorica, si può tranquillamente affermare che l'obiettivo principale sia stato raggiunto: ovvero costituire un gruppo con la "G" maiuscola! Ma parliamo delle sfide sul campo: le esperienze di gioco hanno permesso di raggiungere un soddisfacente livello tecnico nel panorama italiano, ma a partire da quest'anno il team ha potuto distinguersi anche in Europa, in particolare nelle due comunità più importanti, **ClanBase** ed **ESL**.

REASON 4

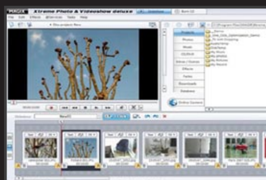
PROPELLERHEAD HA RILASCIATO LA BETA!

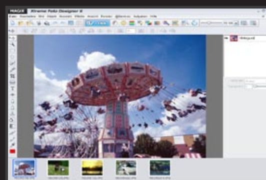
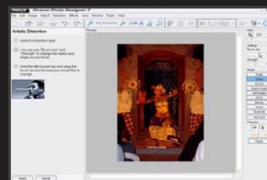
■ EMILIANO GROSSI

A **distanza di sette anni** dall'arrivo di **Reason**, bisogna ammettere che il software di **Propellerhead** continua ad esercitare un fascino fortissimo su tutti gli appassionati della *Digital Music*. Complice di questo successo la spettacolare interfaccia grafica, che riproduce con efficacia alcuni devices per la creazione di suoni, a cui è possibile modificare il cablaggio e i collegamenti tra periferiche come accadrebbe nella realtà. Così, la notizia tanto attesa dell'arrivo di **Reason 4** scuote "il mondo del suono": siamo di fronte alla rivoluzione definitiva? A giudicare dalle novità, molte delle promesse sono state mantenute: è stato introdotto un nuovo sintetizzatore, chiamato **Thor**, capace di gestire con poca CPU ben 6 oscillatori e 4 moduli per i filtri. E' presente un innovativo arpeggiatore (**RPG-8**), la cui versatilità sembra sterminata, e un mixer per intervenire facilmente sui Groove. La sperimentazione della beta è iniziata da pochi giorni, quindi è presto per sbilanciarsi... ma sembra proprio che il 2008 avrà un protagonista d'eccezione: **Reason 4**!

SITO: www.propellerhead.se	**PREZZO:** € 449,00	**DEVELOPER:** Propellerhead	**GENERE:** Sequencer





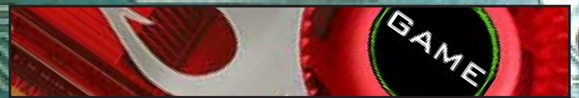



xtreme photo & graphic DESIGNERS

■ STEFANO DICATI

L'**egemonia di Photoshop pesa** su chiunque voglia avvicinarsi al mondo del fotoritocco: le innumerevoli possibilità offerte dal programma **Adobe** difficilmente possono essere eguagliate da altri tool, ma bisogna ammettere che i principianti possono avere qualche problema. Proprio in loro soccorso arriva questo **Xtreme Photo & Graphic Designers**, software sviluppato da **Magix** per coniugare semplicità d'uso e funzionalità. Grazie al tutorial presente, è possibile accedere ad un ampio numero di consigli e modelli già fatti, da adattare con pochi click a qualsiasi tipo di immagine. Ovviamente non mancano i classici strumenti di fotoritocco, dai pennelli, ai gradienti, dagli effetti di sfocatura a quelli di timbro, utili per rimuovere dall'immagine gli elementi non graditi. Consigliato, soprattutto per il prezzo molto accessibile!

SITO: www.magix.com	**PREZZO:** € 69,00	**DEVELOPER:** Magix	**GENERE:** Fotoritocco





Hanns-G HG281DP, 28 pollici in alta definizione

Monitor widescreen, Full HD e nitidezza delle immagini

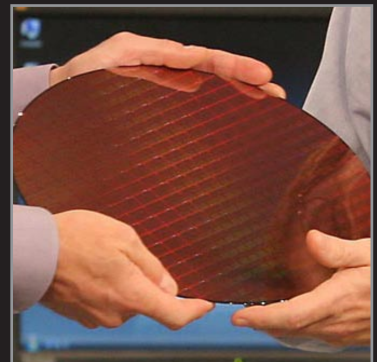
L'alta definizione, grazie a console di nuova generazione, lettori HD in grado di supportare BluRay, è in rapida diffusione. Anche il campo dell'informatica deve necessariamente sfornare prodotti in grado di assecondare la tendenza: ecco quindi la nascita di monitor in grado di supportare l'HD. Questo mese parliamo dell'HG281DP prodotto da Hanns-G, un monitor in formato widescreen da ben 28 pollici, con una risoluzione di 1920 x 1200 in Full Hd a 1080p. Ottima nitidezza delle immagini, angolo di visuale di 160° (sia verticalmente che orizzontalmente), rivestimento antiriflesso e altoparlanti stereo integrati di ottima fattura. Gli ingressi supportati garantiscono una elevata qualità: VGA, HDMi e component. Consigliato.

Il futuro secondo Intel: Nehalem

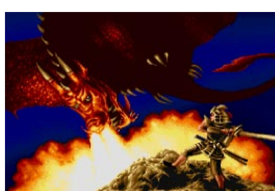
L'azienda di Santa Clara prepara il colpo del KO nella "guerra" con AMD

/Future.Tech/

L'evoluzione dei microprocessori è costante. Uno sviluppo senza fine, con due aziende, AMD e Intel, che si sfidano continuamente a colpi di milioni di transistor e processi costruttivi ai limiti della fisica. Proprio i limiti, costituiti dalle dimensioni degli atomi stessi che compongono la materia, iniziano a delineare l'orizzonte per lo sviluppo dei processori. Un limite che non sarà avvicinato da Peryn, il nuovo processore di Intel, ma dal suo successore: Nehalem. Questi rappresenterà una ulteriore evoluzione rispetto all'architettura Peryn, inaugurando la nuova generazione con processo costruttivo a 32 nanometri, con modelli da 1, 2, 4 e 8 core monolitici (quindi con i core posizionati su un singolo die e non su due gemelli come avviene oggi). Anche se la vera innovazione sarà introdotta con il Quick Path, il nuovo sistema scelto da Intel per sostituire il Front Side Bus (che con la sua banda passante ridotta ha sempre limitato i server e le workstation equipaggiati dalla casa di Santa Clara) ed il controller della memoria integrato a triplo canale. Tuttavia esiste un ulteriore step evolutivo per questi microscopici e potentissimi capolavori della scienza: il Silicon Photonics, una tecnologia che rivoluzionerà il mondo dell'Hi-Tech e, probabilmente, anche la vita di tutti i giorni. Ma di questo "prodigio" vi parleremo nei prossimi numeri con articoli specifici in grado di chiarire il funzionamento di questa complessa e poco conosciuta tecnologia.








LEANDER: UN SUCCESSO A 16 BIT!

Una grande Hit su **Amiga 500** realizzata da **Psygnosis**...

■ A cura di
Cesare "Meteo" Arietti

Anni prima di conquistare il successo mondiale con un 'certo' **WipeOut**, la **Psygnosis** era diventata in Europa una sorta di grande guida per tutte le produzioni su **Amiga 500**. Se **Agony** aveva mostrato una qualità tecnica semplicemente straordinaria e **Shadow of The Beast** spaventato migliaia di giocatori con il suo fascino irresistibile, questo **Leander** era riuscito a dimostrare come un buon uso dell'hardware, per quanto limitato, potesse produrre risultati eccezionali.



Già, perché le immagini che vedete in queste foto non hanno più di... 64 colori! La straordinaria palette cromatica utilizzata, oltre ad un gameplay studiato e coinvolgente, facevano di **Leander** un action/platform spettacolare. Il titolo riscosse all'epoca (1991) un grande successo tra critica e pubblico, convincendo addirittura **EA**, che all'epoca tallonava il **Super Nintento** ma soprattutto il **Megadrive**, ad una conversione per console. A distanza di oltre 15 anni, un vero classico senza tempo!









KARNOV: GIOCO DI GRANDE 'PESO'!

Quando **Data East** minacciava **Street Fighter** a colpi di bilancia

■ A cura di
Cesare "Meteo" Arietti



Il ruolo della pancia nella storia dei picchiaduro è forse uno degli aspetti meno considerati e invece più importanti per la riuscita di un picchia picchia DOC. Intere generazioni di amabili 'tripponi' hanno contribuito a consolidare lo stereotipo del bullo, da **Honda** a **Heart**, da **Cheng Sinzan** a **BigBear**. E' ovvio che anche **Data East** non sia riuscita a resistere a tale fascino e ha pensato bene di creare **Karnov**: 160 chili di pura forza ed energia. Ma siccome il pubblico a volte è strano, l'idea di associare tanto peso a molto eroismo si è rivelata indigesta. E così è nato questo sequel, **Karnov's Revenge**, picchia picchia 2D che trasforma il beneamato protagonista in un cattivo tutto d'un pezzo. Il gioco per la verità è passato alla storia più per la querelle legale di **Capcom**, che denunciava ignobili somiglianze con **Street Fighter**, che per la qualità. Per dirla tutta il titolo era belloccio ma copiava la concorrenza senza pudore. Insomma, un vero picchiaduro per stomaci forti.



BOOKMARKS

A CURA DI FREEONLINE.IT



FREEONLINE.it®

La guida alle risorse gratuite su Internet

Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

www.esfresh.com

Si tratta in pratica di un motore di ricerca di video musicali, che consente di generare playlist e visualizzare contemporaneamente i testi delle canzoni di cui si sta guardando il video. Basta inserire l'artista preferito ed il servizio fornirà la lista dei video disponibili. Esfresh.com, si appoggia a Youtbe, Last.fm e lirycs Wiki. Da provare!



www.ifilm.com

Un riferimento sul web per tutti i registi in erba. Si tratta di un'enorme vetrina per amatori e professionisti, che raccoglie cortometraggi e mediometraggi inviati da tutto il mondo. Gli interessati non devono fare altro che inviare un filmato. IFILM penserà alla compressione migliore e lascerà al pubblico il giudizio di valore sul prodotto.

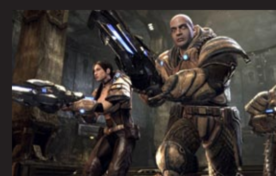


www.3megapixel.it

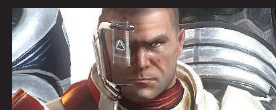
Se vi avvicinate alla fotografia per la prima volta o avete bisogno di scoprire trucchi sul 'mondo degli scatti', potete tranquillamente visitare **3megapixel.it**. Ricco di informazioni e tips utili, il sito offre un completo e gratuito corso di fotografia digitale, pensato sia per i professionisti che per gli amatori. Interessante e valido.



I 5 più attesi...



Unreal Tournament 3



Mass Effect



Mario Kart Wii



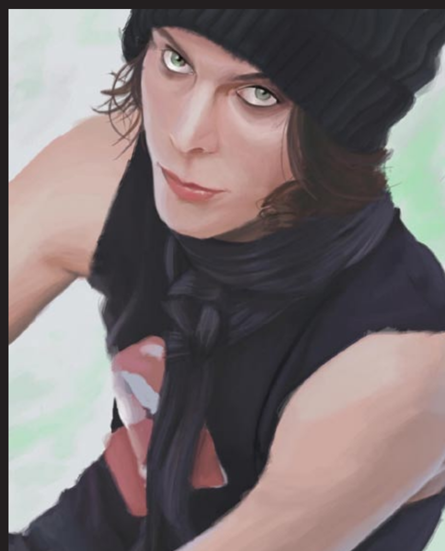
Smash Bros. Brawl



Starcraft 2

SPAZIO AI LETTORI

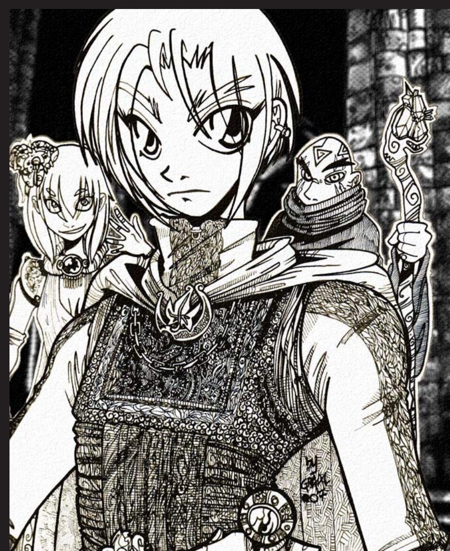
PUBBLICA IL TUO TALENTO SU GAME!



Tifa



Helix-ifrog



Privodianima

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! E questo mese abbiamo tre disegni veramente incredibili... complimenti!

Vuoi inviare un disegno? CLICCA QUI !!!

Full Metal Alchemist: Il Conquistatore di Shamballa





Due fratelli, due mondi paralleli e una guerra: il ritorno dell'Alchimista d'Acciaio!

Hagaren, in Italia conosciuto ai più con il nome di Full Metal Alchemist, è stato uno dei più grandi successi Anime della storia recente. Una qualità tecnica, garantita dalla maestrìa dello **Studio Bones**, che ancora oggi ha pochi eguali ma soprattutto una storia avvincente, complessa e molto ben strutturata.

Full Metal Alchemist è la storia dei fratelli **Edward** ed **Alphonse Elric**, che un giorno provano a riportare in vita la defunta madre. L'esperimento alchemico, fallisce, facendo perdere ad **Edward** un braccio ed una gamba, sacrificata per legare l'anima di **Alphonse**, che aveva perduto l'intero corpo, ad una armatura.



Da quel momento inizia la loro avventura per recuperare i corpi originali, attraverso battaglie e intrighi conditi da manciate di alchimia. La fine dell'anime ha lasciato un po' l'amaro in bocca, per questo senso di incompiuto. E in questo numero vi parliamo dell'arrivo in Italia del film di FMA, 'Il Conquistatore di Shamballa'. Il film è ambientato due anni dopo il termine della serie televisiva, che ci aveva mostrato la separazione dei fratelli Elric, uno nel mondo dell'alchimia, Amestris e l'altro, l'Alchimista d'Acciaio Edward Elric, sulla Terra, nel 1923 durante la sperimentazione dei primi razzi a propulsione.

Ed, intrappolato in questo mondo in cui è impossibilitato nell'utilizzare l'alchimia, si è interessato alla scienza applicata ai razzi, in grado secondo lui di permettergli di avvicinare il mondo da cui proviene. Al è invece cresciuto, imparando nuovamente l'alchimia dalla maestra Izumi con l'obiettivo di riportare il fratello nel suo mondo. La loro separazione è il perno attorno al quale ruota l'intero film, con una sequela di apparizioni "concentrate" in un film un po' breve, considerando la mole di situazioni proposte.

L'edizione italiana, curata maniacalmente dallo staff di Panini Video, presenta una confezione ineccepibile e di qualità, a cui va aggiunta la conferma dell'ottimo cast di doppiatori della serie animata. Un film assolutamente da non perdere!

INFO

PUBLISHER ITALIANO: Panini Video

GENERE: Film di animazione
ANNO: 2005

PRODUCTION STUDIO: Bones.

SITO UFFICIALE: www.hagaren.co.jp

VOTO: 89 — CHI SAREBBE IL PICCOLETTO?

CARCASSONNE: LA STRATEGIA NEL MEDIOEVO!

Carcassonne: il nome di questo boardgame si riferisce alla celebre cittadina medioevale francese, scelta come scenario e ambientazione. E' possibile definirlo uno strategico e la sua caratteristica principale, nonché punto di forza, è senza dubbio la mappa componibile che determina una longevità quasi infinita. Per costruire la plancia di gioco abbiamo a disposizione quattro tipologie di tessere: Campi, Città, Monasteri e Strade. Ogni giocatore può utilizzare sette segnalini, che permettono di appropriarsi delle varie aree. Conquistare strade e città attribuisce ai segnalini un valore tanto maggiore quanto l'opera risulta grande. I segnalini sui campi vengono conteggiati a fine partita e, in caso di presenza di più giocatori in un'area, si determina una divisione dei punti. **Carcassonne** riesce a dare il meglio di sé giocando in due, ma supporta anche più giocatori fino ad un massimo di cinque. Le meccaniche di gioco sono piuttosto semplici, rendendolo accessibile a tutti. Forse l'unica pecca è l'eccessivo ruolo della fortuna. Ci troviamo davanti ad un prodotto senza troppe pretese... ma decisamente accattivante!





SPIDERMAN 3

Raimi porta l'**Uomo Ragno** verso il lato oscuro... dell'intera trilogia!

■ A cura di Mario Moschera

Proseguono anche in DVD le avventure di Peter Parker, il buon vecchio Uomo Ragno di quartiere. Anche se questa volta il risultato è un po' più sferragliante del solito. A cinque anni di distanza dal primo episodio, il franchise appare ben collaudato, eppure la miscela di volteggi tra grattacieli e filosofia pop risulta un po' stantia. E così la premiata ditta **Raimi/ Arad** rimescola le carte e presenta un gourmet con tre, dico tre, 'villain' nuovi di zecca ed una serie interminabile di sensi di colpa per il nostro eroe. Ricetta vincente senza dubbio e, sulla carta lo è , visto quanto bene funzioni nei fumetti. Ma su pellicola le cose non vanno esattamente così. Certo le scazzottate tra superesseri sono sempre divertenti: la sensazione che permane, però, è che si sia voluto calcare la mano in maniera eccessiva. Alla fine di **Spider Man 2** avevamo lasciato il nostro in compagnia della graziosa **MJ** (Kirsten Dunst, bella e, come al solito, bravissima) mentre il suo vecchio amico **Harry** (James Franco, anonimo) scopriva l'oscuro segreto di **Goblin**. Le premesse c'erano tutte per un bel filmone che chiudesse la trilogia, e, l'inserimento di una variante femminile, l'algida **Gwen Stacy** (Bryce Howard) sembrava preannunciare frizzanti complicazioni. Le prime sequenze di questo nuovo episodio introducono un nuovo elemento alieno, il costume nero, e, con una azzardata operazione di retro continuity, innestano nell'origine dell'aracnide la presenza di **Flint Marko** (Thomas Haden Church), l'Uomo Sabbia. Scoperto il responsabile del crimine e pervaso dal potere del nuovo costume, Peter si abbandona alla rabbia ferendo chiunque gli sia vicino. Venom di fatto è un semplice costume animato: l'inserimento di un personaggio così vacuo contribuisce ad annacquare la profondità psicologica dei character raggiunta nelle altre pellicole. E la sceneggiatura sembra maneggiata più volte: Raimi introduce un nuovo triangolo amoroso, ma se ne stanca, non va a fondo. Venom arriva dallo spazio, ma nessuno spiega perché. Goblin appare, scompare, tra vuoti di memoria e nevrosi senza profondità. È un peccato perché il risultato finale è comunque piacevole ed i fan lo adoreranno, ma rimane ombreggiato dal capolavoro di genere che è l'episodio precedente. Punto.



The Hoosiers

Sound svedese a Londra per il trio rivelazione del 2007

■ A cura di Cristina Rainaldi

Odd Pop: è la definizione scelta dal frontman degli The Hoosiers, Irwin Sparkes, per definire il genere musicale che realizzano. Odd come 'caratteristico' o come 'strano'? Quale che sia la traduzione esatta, la band si presenta sulla scena come una delle novità più interessanti del panorama musicale britannico. Anche perché Londra in questo caso è solo la base di una collaborazione che ha radici in nazioni molto diverse: negli Stati Uniti, dove Irwin Sparkes (chitarra e voce) incontra per la prima volta Alfonso Sharland (batteria), e in Svezia, da cui proviene Martin Skarendahl (basso), ex-pompiere e ingegnere presso uno studio di registrazione. Il successo è quasi immediato: il trio scala la classifica UK in poche settimane, mentre "The Trick To Life" sale al primo posto tra gli album del momento. E per quelle strane commistioni che piacciono tanto ai pubblicitari e tanto poco agli artisti, il brano "Goodbye Mr A" viene scelto per la colonna sonora di Fifa 2008. Il commento di Irwin è sereno e distaccato, dal momento che, secondo lui, le loro canzoni vanno oltre *"i soliti incontri romantici tra un ragazzo e una ragazza"*. In ogni caso un gruppo da tenere sott'occhio... e a portata d'orecchio.



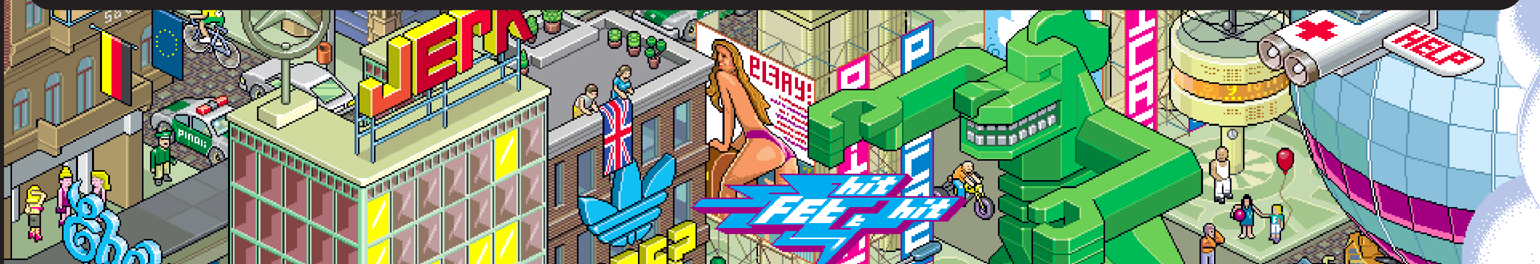
THE TRICK TO THE LIFE

Rilasciato il 22 ottobre, questo album ha scalato la classifica britannica in pochi giorni. Attualmente è in settima posizione!

CHATTA CON GAME!

LA PRIMA RIVISTA 'LIVE' DI VIDEOGIOCHI





LA CHAT DI GAME

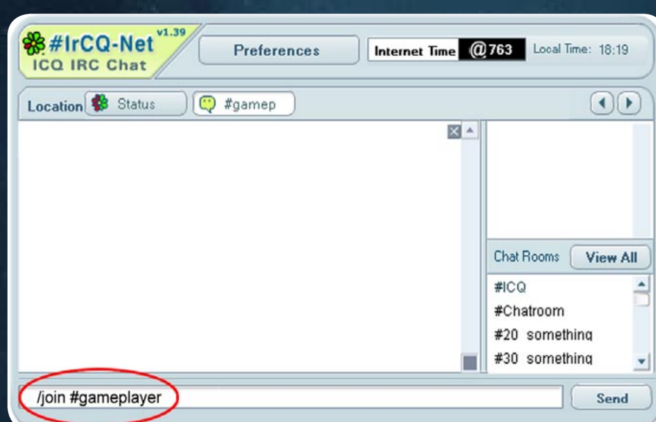
CLICCA QUI PER ENTRARE!

E' SEMPLICE: BASTA UN CLICK!

1. Inserisci un nickname e premi ok!
2. Scrivi (o copia-incolla) il seguente codice come riportato nella figura a destra:

/join #gameplayer

DISCLAIMER: IrCQ-Net è un servizio free aperto a tutti. GAME - La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi non è responsabile per contenuti presenti nella Chat.



SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 280 SITI

PORTALI

www.freeonline.it	www.andromedafree.it	www.risorsegratis.org
www.itcportal.it	www.dituttogratis.com	www.whoopy.it
www.europs3forum.com	www.assolutamentegratis.tk	www.gratisditutto.it
www.mooseek.com	www.pianeta.com	www.won.it
www.webisland.net	www.gratislandia.net	www.tredicesimoshopping.it
www.spaziolink.com	www.onlylinks.it	www.scaricone.it
www.freeuniverse.it	www.gratisfree.it	www.areagratis.it
www.4yougratis.it	www.fniv.it	www.ziozoiz.com

GIOCHI E VIDEOGIOCHI

www.farmgames.net	www.madrigaldesign.it/gwmania	www.virtuagames.it
www.squakenet.com	www.madrigaldesign.it/sim_it	www.supergiochi.com
www.friskon.com	www.marcopace.it	www.dndonline.it
www.lostgames.net	www.cheatsolution.net	www.bitpower.it
www.playerzone.it	www.soluzionistore.com	www.giochini.it
www.consoleworld.org	www.dimensionex.net	www.giochigratisonline.com
www.ludicomix.it	www.xbox-inf.org	www.ps3-inf.com
http://xbox-361.com	http://console-mania.net	www.g4g.it
www.cyberludus.it	www.tuttocittanapoli.eu	www.livearena.net
www.fairplaygames.it	www.trukki.it	www.theishansoul.com
http://gamechannel.netsons.org	http://ut3.iscsnipers.net	www.ictportal.it
www.mandrawoz.net	www.mushouse.it	www.wii-inf.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 280 SITI

http://supergames.altervista.org	www.zupperman.com	http://xbox-361.com
www.nrulez.it	www.ogsi.it	www.retrogioco.com
www.flashpcgames.com	www.media-click.it	www.consoleplanetworld.it
www.ps3ita.com	http://insidemk.altervista.org	http://tekkenjuggler.altervista.org
http://stigates.p2pforum.it	http://onlinegame.helloweb.eu	www.wiimania.net
www.project-console.com	www.rainstars.net	http://xoomer.alice.it/bonacina
www.beppeleso.net	http://coresports.pro-server.net	www.gnupidi.it
www.scratchmusic.it	www.ps2-cartoons.it	http://gabriballets.altervista.org
http://www.f4talesports.clansgame.com	www.limonceclan.com	www.pspartansoldiers.altervista.org
http://age.altervista.org	http://finallevel.altervista.org	http://www.game-play.it
http://gamebreak.altervista.org	www.tdu-italia.com	www.generationgames.org
www.timetofrag.com	http://xboxlivesport.135.it/	http://psw.netsons.org
www.teamnf.net	www.morino.eu	http://ilbodoz.altervista.org
http://tuttopes.net	http://player.issimo.tv	www.nofearita.com
www.mgita.altervista.org	www.webalice.it/febraro/Home/giochi.htm	www.drogbaster.it
www.pesmaniaclan.com	www.maxconsole-ita.org	http://assassinscreed.altervista.org
http://pesinside.altervista.org	www.egamesblog.it	http://ps3yasai.blogspot.com
http://360yasai.blogspot.com	http://regame.altervista.org	http://dreamarena.netsons.org
www.extremelite.net	www.360lifestyle.org	www.mystics.it

COMMUNITY, BLOG E ALTRO

http://ps3gaming.forumfree.net	www.gladiatores.eu	www.edoluz.it
www.sottomondo.org	www.team-impact.eu	www.formiaformia.it

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 280 SITI

www.pozzyland.net	www.gtasuper.altervista.org	www.egregiosempiterno.com
http://wii.forumup.it	http://spaziare.wordpress.com	www.shopping-garantito.it
www.dugamers.com	http://clannowar.forumup.it	http://dragonballforever.forumcommunity.net
http://shurenworld.blogspot.com	www.drfree.it	http://blog.libero.it/GamesZone/view.php
http://bloodyhunters.forumfree.net	www.progamersita.com	http://xoomer.alice.it/onfornar
http://rikyil.altervista.org	http://xoomer.alice.it/danixworld	http://projectconsole.altervista.org
www.gorrasi.it	http://detectiveinvestigator.forumfree.net	http://playnet.forumfree.net
www.mastermiky.it	www.neathonpc.135.it	http://stexe.altervista.org
http://digilander.libero.it/punto_gianluca	www.ziobill.it	www.citynewsonline.org
http://xboxliveclan.forumfree.net	http://xoomer.alice.it/drogbaster	http://otaku6.blogspot.com
http://somethingwickedvault.splinder.com	http://cico83.altervista.org	www.cerix.it
http://mifune.altervista.org	www.scandriglia.net	www.gulligulli.altervista.org
http://westside.wordpress.com	www.salentovip.it	www.beepworld.it
www.ioenoi.it	www.tecnoman.altervista.org	http://sanpei.forumup.it
www.lucanineuropa.eu	www.automodellirc.altervista.org	www.iltempomatto.blogspot.com
www.icesoldiers.it	http://donisroom.spaces.live.com	http://italyclan.forumfree.net
www.gameworldleague.com/nikeddy	www.cammela.altervista.org	www.webalice.it/evangelion87d
http://psykoweb.weebly.com	www.schoolarena.org	www.qbi.it
www.techforum.it	www.tancredionline.com/2moons	http://ut3.iscsnipers.net
www.googlas.it	www.netmachine.info	www.bazarissimo.com
www.romapress.it	www.tnsclan.com	www.ciakland.altervista.org
http://digilander.libero.it/metson07	www.maddenitalianleague.eu	www.speedball2italia.com
www.trovatutto.helloweb.eu	htttp://lav.cpa-site.com	http://agraria.altervista.org

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 280 SITI

www.virtuasport.it	http://mahat.altervista.org/moreword.html	www.ingegnericonlepalle.com
www.gercommunity.it	www.gokux-community.org	www.handofnorth.it
www.svk.it	http://web.mac.com/fabiocapogna	http://colombo-bt.org
http://nuke.westkiss.com	http://nigerpunk.altervista.org	www.fantasystudios.altervista.org
http://princewalter360.spaces.live.com	www.digitallotto.it	http://freedomtech.netsons.org
http://electropage.spaces.live.com	http://ivan-jr.blogspot.com	www.mircoferrari.it
www.nanduzzo.altervista.org	http://rpgnooukoku.altervista.org	http://free.siportal.it/alfredo.web
http://blog.myhtml.it	www.inrock.info	www.hattrickshornets.it
http://nuke.disabileforum.eu	www.imolaclub.altervista.org	www.vivigiarre.it
www.aleval.net	www.printandplay.it	http://youwin.altervista.org
http://www.freewebs.com/gamestationrich	www.enopc.blogspot.com	http://a1giorgio.blogspot.com
http://www.carrassi-giocattoli.com	http://www.beepworld.it/members/lunionefalaforza	http://serpedragone.splinder.com
http://robi13891.spaces.live.com	www.hardesoft-shop.com	www.moviegames.it
http://gamebreak.altervista.org	http://lukevi.altervista.org	http://buscialacroce.blog.tiscali.it
www.stefanovantini.com	www.evolutionprice.com	http://www.crazystorebay.com
http://imperivm.altervista.org	http://smackdownpsx.altervista.org	http://www.magillanet.altervista.org
http://www.guarazone.net	www.tbhreloaded.it	http://siligiosblog.spaces.live.com
http://mimmoegiulia.freeforumzone.leonardo.it	www.danyelle.it	www.infiniterpgworld.com
http://netteller.blogspot.com/	www.communityitalia.com	http://xoomer.alice.it/picbern
www.kratckoo.com/dblog	http://www.x-modding.eu/default.aspx	http://wondergirl1986.spaces.live.com
http://mikyplivespace.spaces.live.com	www.vincenzofidelli.com	http://tribe.myhtml.it
www.intimomania.name	http://mikyyy.altervista.org	http://gigabit.125mb.com
http://leviathans.wordpress.com	www.giadagiocattoli.it/negozio	http://lafondazione.blogspot.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 280 SITI

http://mikyplivespace.spaces.live.com	www.vincenzofidelli.com	http://tribe.myhtml.it
www.intimomania.name	http://mikyyy.altervista.org	http://gigabit.125mb.com
http://leviathans.wordpress.com	www.giadagiocattoli.it/negozio	http://lafondazione.blogspot.com
http://faoma.altervista.org/pg008.html	http://lucamazzei.blogspot.com	http://fintapalla.blogspot.com
http://neisoft.splinder.com	http://91minuto.forumfree.net	www.escursionisulcis.it
www.stampaclandestina.com	http://nuke.reggiostyle.it	www.myspace.com/turboalessandro
http://blog.libero.it/Musashi	http://lamaniglia.altervista.org	http://neorockyii.altervista.org
http://old-schoolofgames.forumfree.net	www.drym69.com	http://digilander.libero.it/g.rondello
http://gigabite.batcave.net	www.cliccagratis.net	http://blogianluca.blogspot.com
http://insaneproject.altervista.org	www.gmparticoli.blogspot.com	

SE VUOI AGGIUNGERTI A QUESTA LISTA CLICCA QUI

GAME

La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni

HANNO COLLABORATO: Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Cristina Rainaldi, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone De Marzo, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

EDIZIONI PLAYER Srl:
SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19 00040 Rocca di Papa (RM)
REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel 06 / 94.97.202

PER LA TUA PUBBLICITA':
Fabrizio Falsetti - Tel. 333.81.99.600
Email: info@bibbifa.it

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI*
www.dottavifilippo.com

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino), ***Koch Media*** (Tania Rossi)